

**ВСЯ НАША ЖИЗНЬ –
ИГРА!**

Метод геймификации на уроках истории

Подготовил:

учитель истории и обществознания

КОГОАУ «Кировский кадетский
корпус»

Смирнов Александр Юрьевич

ОДНО И ТО ЖЕ?

ГЕЙМИФИКАЦ

ИЯ

ИГРОВАЯ

ТЕХНОЛОГИЯ

ИГРОПРАКТИ

КИ

ОДНО И ТО ЖЕ?

ИГРОПРАКТИ

КИ

**ИГРОВАЯ
ТЕХНОЛОГ**

ИЯ

ГЕЙМОФИКАЦ

ИЯ

Одно и то же?

- **Геймификация (игрофикация)** – применение подходов, характерных для игр, в неигровых процессах с целью привлечения пользователей и потребителей, повышения их вовлечённости в решение прикладных задач, использование продуктов, услуг.
- **Игровые технологии (в образовании)** – игровая форма взаимодействия обучающего и обучающегося через реализацию определенного сюжета(игры) с четко заданным педагогическим результатом.
- **Игропрактики** – 1) социокультурная практика, педагогическая технология, позволяющая побудить обучающегося к активной деятельности, а через неё к мыследеятельности, 2) применение игр - инструмент, способ, направление деятельности, которое может помочь кардинально изменить уровень вовлеченности людей в участии в различных проектах и мероприятиях.

ИГРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ



ИСТОРИЧЕСКИЙ ИСТОРИЧЕСКИЙ СНЕЖНЫЙ МУЗЕЙ КОМ И ЖИВАЯ ЗАКЛАДКА КАРТИНА А

БОРЗОВА Л.П. ИГРЫ НА УРОКЕ ИСТОРИИ.
МЕТОД.ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ – М.:
ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003. – 160 С.



Тема:
Церковный раскол
XVII в. в России

ЖИВАЯ КАРТИН А

В.И. Суриков
«Боярыня
Морозова»,
1884-1887 гг.
Холст, масло.
304 × 587,5 см
Государственн
ая
Третьяковская
галерея,

НЕОБЪЯСНИМО, НО ФАКТ!

Запоминаемость информации, которая была получена в ходе игры, в 10 раз превышает запоминаемость 30-секундного рекламного ТВ-ролика.

***Исследование НИУ
ВШЭ
Ссылка: olymp.hse.ru**

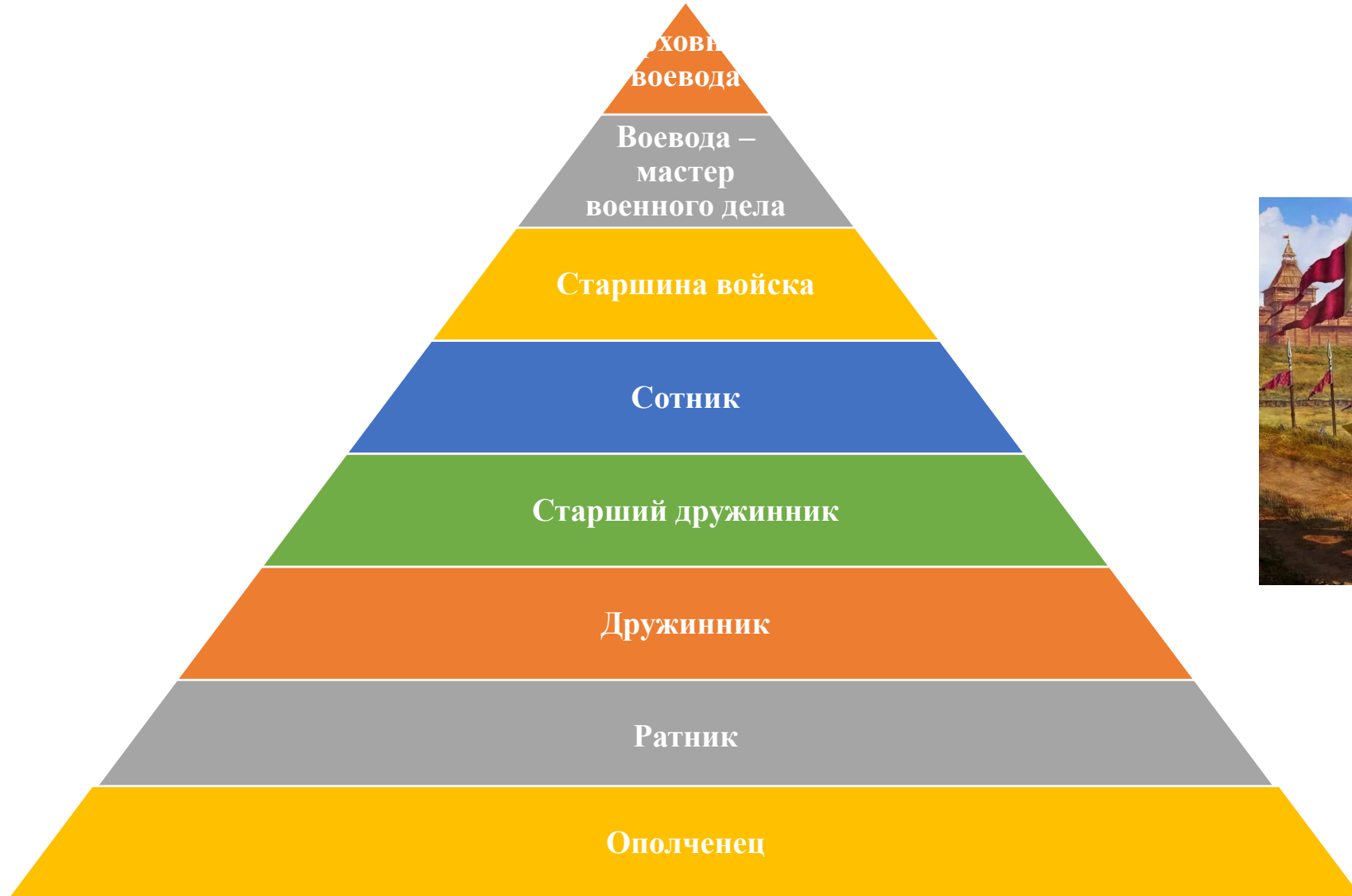
НЕМНОГО ФАКТОВ ОБ ИГРАХ

- 58% россиян играет в те или иные жанры игр; средний возраст игрока — 30 лет.
- 68% всех игроков взрослые люди (старше 18 лет).
- 51% семейных людей имеют хотя бы 1 устройство с доступом в игры в доме.
- 20% всех игроков в России – школьники или студенты (данные 2014 г.).
- 36% играет в игры на своих смартфонах.
- Запоминаемость информации, которая была получена в ходе игры, в 10 раз превышает запоминаемость 30-секундного рекламного ТВ-ролика.
- Люди проводят за играми приблизительно 16 часов в неделю.

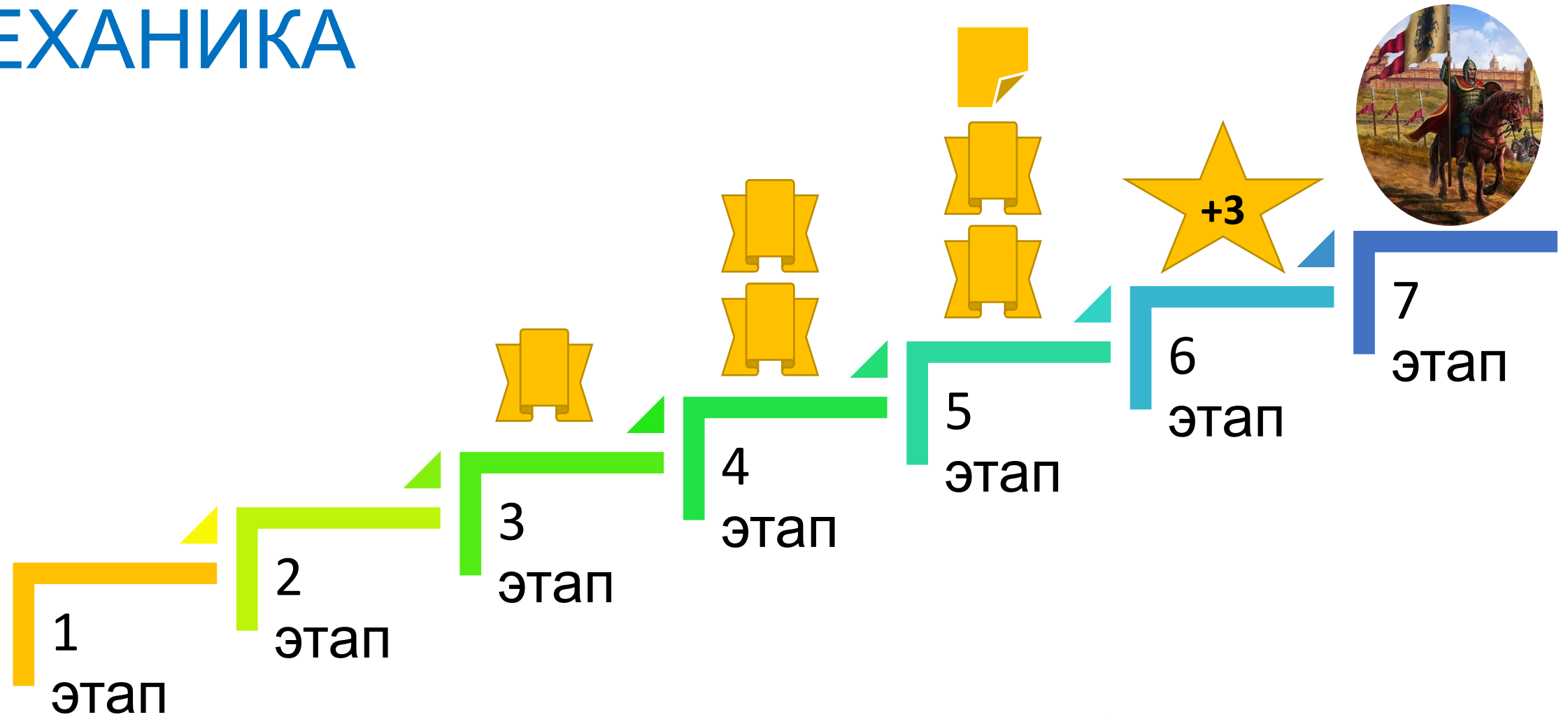
Основные аспекты геймификации

- **динамика** — использование сценариев, требующих внимания пользователя и реакции в реальном времени;
- **механика** — использование сценарных элементов, характерных для геймплея, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- **эстетика** — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлечённости;
- **социальное взаимодействие** — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие, характерное для игр.

ИГРА «ПЕРВЫЕ РУССКИЕ КНЯЗЬСТВА» МЕХАНИКА



ИГРА «ПЕРВЫЕ РУССКИЕ КНЯЗЬЯ»: МЕХАНИКА



- Подсказка



- Право пользования
справочным
материалом



- Право помощи
другим за
барды

Геймификация: компьютерные игры на службе образования и педагогики

«Игры становятся похожи на лабораторные работы, в которых проводятся исторические эксперименты»

James B. M. Schick

многoвариантно

причинно-следственные

историческое связи

моделирование исторических
событий

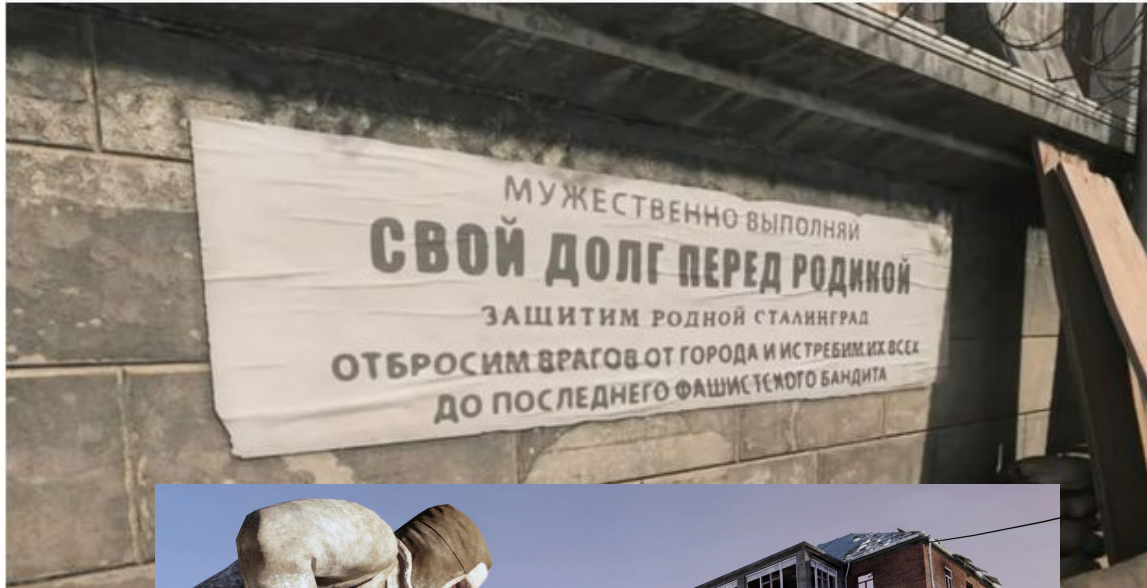


Серия игр Civilization

Серия игр Civilization

- **Разработчик:** MicroProse (США).
- **Тип:** пошаговая стратегия.
- **Краткое описание:** Каждый игрок выбирает 1 из 18 цивилизаций и определяет ее развитие на протяжении 6 тысячелетий от каменного века до космической эры. Он управляет экономикой (финансовыми, сырьевыми, людскими ресурсами, технологиями), социальными, политическими, культурными процессами (устанавливает общественный строй, форму правления, религию), обороной и внешней политикой выбранной им державы. Задача игрока – привести цивилизацию к мировому господству.
- Civilization дает представление о факторах развития цивилизаций, сильных и слабых сторонах тех или иных политических режимов и социально-экономических систем; содержит обширные справочные сведения о различных эпохах развития человечества, которые подаются в легкой и максимально доступной форме.

Сталинградская битва Серия игр Call of Duty Битва за Прохоровку



Серия игр Call of Duty

- **Разработчик:** Infinity Ward (США).
- **Тип:** шутер от первого лица.
- **Краткое описание:** Игрок в роли бойца армии одной из стран-участниц выполняет миссии, сражаясь на полях Второй мировой войны, в военных конфликтах холодной войны, участвуя в антитеррористической операции начала XXI в. и даже в гипотетической Третьей мировой войне.
- С точки зрения обучения истории наибольшую ценность представляют выпуски игры, посвященные Второй мировой войне. Шутер имеет как одиночный режим игры, так и многопользовательский. В одиночной можно воевать за одного из трех солдат Второй мировой: американского десантника, рядового Джоя Мартина; британца, сержанта Джека Эванса; красноармейца, позже лейтенанта Красной армии Алексея Ивановича Воронина. Для достижения реализма и аутентичности команда геймдизайнеров консультировалась с военным историком М. Морганом, который даже организовал поездку разработчиков в Европу на места сражений. Наверное, поэтому игра с известной степенью точности воспроизводит локации и декорации битв под Прохоровкой, Сталинградом, высадки союзников в Нормандии и многих других операций; тактику ведения военных действий, вооружение и обмундирование армий СССР, США, Великобритании и Третьего рейха; имена солдат и тип речи.

Литература для более подробного ознакомления:

- БОРЗОВА Л.П. ИГРЫ НА УРОКЕ ИСТОРИИ. МЕТОД.ПОСОБИЕ ДЛЯ УЧИТЕЛЯ – М.: ВЛАДОС-ПРЕСС, 2003.
- ИВАНОВ А.Н. КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ В ОБУЧЕНИИ ИСТОРИИ // ОБЩЕСТВО: СОЦИОЛОГИЯ, ПСИХОЛОГИЯ, ПЕДАГОГИКА. – 2019.
- ОВЧИННИКОВ В.М. ГЕЙМИФИКАЦИЯ И ВИЗУАЛИЗИРОВАННЫЙ КОНТЕНТ НА УРОКАХ ИСТОРИИ // КАЛИНИНГРАДСКИЙ ВЕСТНИК ОБРАЗОВАНИЯ. – 2021.

Электронные ресурсы:

- 8 самых достоверных исторических игр // URL: <https://vgtimes.ru/articles/57380-top-8-igr-po-kotorym-m-ozhno-izuchat-istoriyu.html> (дата обращения: 20.11.21)
- Каталог игр от МУ «Сенеж»: <https://drive.google.com/drive/folders/1a-Fqb0Lrx29gidPxNCL-umeIX31muBve> (дата обращения: 20.11.21)

QR-код сообщества



Отсканируйте этот код камерой ВКонтакте